

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PERMAINAN SEPAKTAKRAW
DENGAN MEMODIFIKASI PERMAINAN PADA MURID KELAS V SD
NEGERI 79 KOTA PAREPARE**

***IMPROVING STUDENTS OUTCOME IN SEPAKTAKRAW WITH USING GAME
MODIFICATION FOR V GRADE AT 79 ELEMENTRY SCHOOL
IN PAREPARE***

**MUHAMMAD TAMRIN
161050403005**

ABSTRAK

MUHAMMAD TAMRIN 2018.Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Permainan Sepaktakraw Dengan Cara Memodifikasi Permainan Pada Murid Kelas V SDN 79 Kota Parepare, (dibimbing oleh Suwardi dan Wahyu Jayadi

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Objek penelitian melalui meto demodifikasi permainan sepak takraw sedangkan subjeknya adalah murid kelasV SDN egeri79 Kota Parepare. Pertemuan dalam penelitian ini dirancang dua siklus yaitu siklus1 dan siklus2. Instrumen yang digunakan dalam pengambilan data diperoleh dari hasil tes unjuk kerja yang ditampilkan murid pada saat pelaksanaan tes. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 34 orang murid.

Dari hasil penelitian yang dilakukan, terjadi peningkatan hasil belajar murid dari kondisi awal ke siklus I dan siklus II, baik dari peningkatan nilai rata-rata pembelajaran sepak takraw modifikasi maupun nilai ketuntasan hasil belajar. Nilai rata-rata kondisi awal 58.41%, rata-rata siklus I 78.88 % dan rata-rata siklus II 85.55 %, sehingga peningkatan dari kondisi awal ke siklus II sebesar 27.14 %. Peningkatan kemampuan sepak (psikomotor) pada pembelajaran sepak takraw modifikasi dapat dilihat dari nilai KKM (75,00) atau pada pra siklus tuntas sebesar 20.58 % atau sebanyak 7 orang yang tuntas dari 34 murid, setelah dilakukan tindakan pada siklus I nilai belajar murid yang tuntas sebanyak 25 dari 34 murid dan pada siklus II murid yang tuntas sebanyak 34 orang atau 100 %..

Kata kunci : Meningkatkan hasil belajar permainan sepak takraw dengan modifikasi permainan.

ABSTRACT

Muhammad Tamrin ,2018.Improving Students Outcome in *Sepaktakraw* with Using Game Modification for Five Grade in 79 Elementary School at Parepare .

(Supervised by Suwardi and Wahyu Jayadi)

This research was purposed to improve the students outcomes with using modification games. The researcher has founded the students who doesn't interest and not to seriously to learn .so this research will be held to measure how far the student result will be increased

This research is used the classroom action method when the object is game modification when the students as the subject. This research will be held with two cycles, and the instrument of the research is the data by the students action. From the result of the

research was increased the outcomes of learning from every cycles. The average value of initial condition is 58.41%, average value from cycles one is 78.88 % and cycles two is 85.55 %. Before cycles there are 7 students who has complete score , cycles one there are 22 students who has complete score and for cycles two is 100 % students in complete score .

Therefore , based on the result ,it conclude this research approach of modification *sepaktakraw* can improve the outcomes from the students at V grade in 79 elementary in Parepare. Suggestion for the teachers have to develop models of game which more fun and interested for the other material at school.

Keywords : (Games,*Sepaktakraw*,*modification*)

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani dan olahraga saat sekarang telah berjalan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berperan penting dalam meningkatkan pengembangan anak peserta didik. Sekolah merupakan suatu lembaga formal yang dirancang khusus untuk mencerdaskan murid di bawah pengawasan guru serta meningkatkan prestasi dari murid. Pelaksanaan proses belajar mengajar merupakan kegiatan yang sangat menentukan keberhasilan dan pencapaian perubahan dan pertumbuhan tingkah laku murid. Perubahan sikap, pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku yang diakibatkan adanya interaksi dengan lingkungan serta proses belajar mengajar. Salah satu proses belajar mengajar dan terjadinya interaksi di sekolah adalah melalui pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah bagian yang integral dari pendidikan secara keseluruhan, di mana tujuan pendidikan jasmani itu sendiri adalah mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, berfikir, sosial bahkan emosional dari seorang anak sesuai dengan tujuan pendidikan nasional bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan

bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Di daerah Sulawesi Selatan, permainan *sepaktakraw* ini berkembang pesat, anak-anak bangsawan Bugis-Makassar menyenangkannya, di samping itu di sanabanyak terdapat rotan, oleh pelaut bugis yang terkenal terampil dan mengarungi samudra luas membawa permainan ini kenegeri lain, khususnya pelabuhan-pelabuhan yang mereka singgahi. *Sepaktakraw* merupakan sepak raga permainan rakyat yang telah dimodifikasikan untuk dijadikan sebagai suatu permainan yang kompetitif dan terus berevolusi seiring perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga bias dilombakan dan dipertandingkan.

Sepak takraw merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang dikembangkan di lingkungan sekolah seperti SD, SMP, SMA atau SMK, maupun Perguruan Tinggi. Namun tidak setiap sekolah mengembangkan permainan sepak takraw. Hal ini disebabkan beberapa alasan, diantaranya sepak takraw kurang membudaya jika dibandingkan dengan olahraga yang lain, seperti sepak bola, bola voli maupun bola basket.

Di sisi lain biasanya sekolah tidak memiliki area untuk membuat lapangan permainan sepak takraw, sehingga mengutamakan area atau cabang olahraga yang wajib diajarkan dalam pendidikan jasmani seperti sepak bola, bola voli, maupun bola basket. Untuk dapat bermain sepak takraw dengan baik seseorang dituntut untuk mempunyai keterampilan serta kemampuan yang baik. Kemampuan yang dimaksud disini adalah teknik-teknik dasar untuk bermain sepak takraw. Tanpa adanya penguasaan teknik-teknik dasar permainan sepak takraw tidak bias dimainkan dengan baik. Adapun teknik-teknik dasar sepak takraw menurut antara lain : (1) sepakan (menyepak), (2) memaha, (3) mendada, (4) membahu, (5) heading, (6) smesh, dan (7) block. Teknik sepakan (menyepak) merupakan teknik utama dari yang paling banyak digunakan dalam permainan sepak takraw, karena memang cabang olahraga ini paling dominan menggunakan bagian kaki. Teknik sepakan pada permainan sepak takraw meliputi : (1) sepak mula/servis, (2) sepak sila, (3) sepak kura/ kuda, (4) sepak cungkil, (5) sepak simpuh, (6) sepak tapak.

Upaya meningkatkan hasil belajar permainan sepaktakraw dengan modifikasi permainan dibutuhkan pendekatan yang tepat agar prestasi dapat tercapai. Karena penelitian ini akan dilakukan untuk murid Sekolah Dasar, maka salah satu pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik murid Sekolah Dasar adalah pendekatan bermain.

Dunia anak lebih dekat dengan situasi permainan dari pada yang serius, di dalam pembelajaran disajikan banyak variasi-variasi supaya tidak mudah jenuh sebab murid kerap kali juga cepat bosan melaksanakan kegiatannya. Pendekatan bermain adalah salah satu cara belajar yang dalam pelaksanaannya dilakukan melalui bentuk permainan. Dalam pendekatan bermain murid diberi kebebasan untuk mengekspresikan kemampuannya terhadap

tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan cara bermain diharapkan murid dapat memiliki kreativitas dan inisiatif untuk memecahkan masalah yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui bermain dikembangkan juga unsur kompetitif, sehingga murid saling berlomba menunjukkan kemampuannya.

Penjas merupakan wahana dan alat untuk membina anak agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup. Pendidikan jasmani adalah latihan jasmani yang dimanfaatkan, dikembangkan, dan diayunkan dalam pendidikan. Secara umum tujuan pendidikan jasmani di Sekolah Dasar adalah memacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional, dan sosial yang selaras dalam upaya membentuk dan mengembangkan kemampuan gerak dasar, menanamkan nilai, sikap, dan membiasakan hidup sehat.

Tujuan Penjas harus sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Salah satu tujuan pendidikan nasional seperti yang tertuang dalam UUD 1945 adalah untuk membentuk manusia Indonesia yang sehat jasmani dan rohani. Sehingga mata pelajaran Penjasorkes adalah salah satu mata pelajaran mempunyai peran utama untuk membentuk dan meningkatkan kesegaran jasmani peserta didiknya dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan jasmani merupakan usaha sadar yang dilakukan guru untuk mengembangkan dan meningkatkan kebugaran jasmani, kemampuan motorik, kemampuan berpikir dan sikap positif melalui berbagai bentuk aktivitas permainan, olahraga, dan pendidikan kesehatan sehingga anak dapat menjalani pola hidup sehat sepanjang hayatnya.

Sementara itu, modifikasi permainan dalam sepak takraw merupakan permainan yang disederhanakan baik ditinjau dari segi permainan, bola maupun lapangan yang digunakan. Bola yang digunakan bola plastik, agar anak tidak merasa sakit pada saat melempar dan menyepak bola, sedangkan net dibuat dari tali karet dan akan berbunyi hip hop ketika anak mendapat hukuman karena melakukan kesalahan gerak pada saat pembelajaran. Modifikasi pembelajaran penjasorkes ini merupakan salah satu upaya membantu penyelesaian permasalahan terbatasnya kemampuan guru dalam pembelajaran penjasorkes di sekolah.

Pada dasarnya cabang olahraga sepaktakraw ini menggunakan kaki dalam permainannya, bisa juga menggunakan kepala, paha, dan bahu, kecuali tangan yang tidak boleh menyentuh bola. Maka wajarlah jika murid merasa sulit menguasai teknik-teknik dasar dalam permainan ini, karena memang sulit menguasainya hanya dengan beberapa kali pertemuan saja. Di tambah lagi minat murid akan permainan sepaktakraw ini juga tidak terlalu tinggi.

Hal yang seperti inilah yang menjadi kendala dalam proses pengembangan cabang olahraga ini, semua harus di tingkatkan melalui metode dan modifikasi yang di terapkan oleh guru bidang studi karna dari sinilah ditemukan bibit-bibit berbakat yang bisa di kembangkan atau di bina.

Modifikasi pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan salah satu upaya membantu penyelesaian permasalahan terbatasnya kemampuan guru dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah. Dari hasil pengamatan selama ini, pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang dilakukan oleh para guru

pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dapat membawa suasana pembelajaran yang inovatif, dengan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memotivasi peserta didik untuk lebih berpeluang mengeksplorasi gerak secara luas dan bebas, sesuai tingkat kemampuan yang dimiliki.

Modifikasi pembelajaran pendidikan jasmani penting untuk diketahui oleh para guru pendidikan jasmani. Diharapkan guru pendidikan jasmani dapat menjelaskan pengertian dan konsep modifikasi, menyebutkan apa yang dimodifikasi dan bagaimana cara memodifikasinya, menyebutkan dan menerangkan beberapa aspek analisis modifikasi. Esensi modifikasi adalah menganalisis sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar murid dalam belajarnya.

Cara-cara guru memodifikasi pembelajaran akan tercermin dari aktivitas pembelajarannya yang diberikan mulai awal hingga akhir pelajaran. Aspek analisis modifikasi ini tidak terlepas dari pengetahuan guru tentang tujuan, karakteristik materi, kondisi lingkungan dan evaluasi keadaan sarana prasarana dan media pengajaran pendidikan jasmani yang dimiliki oleh sekolah akan mewarnai kegiatan pembelajaran itu sendiri.

alapun pengembangan model pembelajaran yang ada masih terbatas dalam lingkup lingkungan fisik di dalam sekolah, dan belum dikembangkan pada pemanfaatan lingkungan fisik luar sekolah, yang sebenarnya memiliki potensi sebagai sumber belajar yang efektif dan efisien. Berdasarkan uraian di atas membuat penulis tertarik untuk meneliti "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sepaktakraw Melalui Modifikasi Permainan Murid Kelas V SD Negeri 79

Kota Parepare Tahun Pelajaran 2017/2018”.

Adapun model modifikasi yang melatarbelakangi penulis dalam memilih judul di atas adalah sebagai berikut:

1. Bola yang digunakan bola plastik, agar anak tidak merasa sakit ketika menyepak bola, sehingga anak akan merasa senang karena tidak merasakan sakit ketika bermain sepak takraw.
2. Tinggi net dibuat lebih rendah dari ukuran sebenarnya agar anak lebih mudah dalam mengembalikan bola ke daerah lawan, dan anak lebih mudah melakukan smash.
3. Ukuran lapangan diperkecil agar anak lebih mudah dalam mengontrol bola yang keluar. Disamping itu ruang gerak anak lebih sempit sehingga mengurangi rasa lelah anak ketika bermain.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut “Bagaimana meningkatkan hasil belajar sepak takraw murid kelas V SD Negeri 79 kota Parepare tahun pelajaran 2017/2018”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar sepak takraw melalui pendekatan modifikasi permainan pada murid kelas V SD Negeri 79 kota Parepare tahun pelajaran 2017/2018.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh melalui hasil penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan hasil belajar murid kelas V SD Negeri 79 kota Parepare Tahun Pelajaran 2017/2018 dalam permainan sepak takraw
2. Sebagai bahan informasi bagi guru penjas, para pelatih dan para Pembina

olahraga khususnya permainan sepak takraw

3. Sebagai masukan bagi pengembangan ilmu di bidang keolahragaan sebagai bahan perbandingan bagi mahasiswa yang berminat untuk mengadakan penelitian.

E. Sumber Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, ada beberapa langkah yang dapat diambil untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar sepak takraw. Adapun langkah tersebut diantaranya melalui pendekatan modifikasi permainan agar murid dapat lebih tertarik dan termotivasi sehingga hasil belajarnya dapat meningkat.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada peserta didik berupa aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, organik, keterampilan motorik, keterampilan berfikir, emosional, sosial dan moral. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat.

1. Hakikat Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Karenanya pendidikan jasmani

ini harus menyebabkan perbaikan dalam "pikiran dan tubuh" yang mempengaruhi seluruh aspek kehidupan harian seseorang. Pendekatan holistik tubuh-jiwa ini termasuk pula penekanan pada ketiga domain kependidikan: psikomotor, kognitif, dan afektif. Dengan meminjam ungkapan Robert Gensemer, pendidikan jasmani diistilahkan sebagai proses menciptakan "tubuh yang baik bagi tempat pikiran atau jiwa." Artinya, dalam tubuh yang baik 'diharapkan' pula terdapat jiwa yang sehat, sejalan dengan pepatah Romawi Kuno: *Men sana in corpore sano*.

2. Definisi Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap peserta didik. Hal ini sesuai dengan batasan pengertian pendidikan jasmani menurut UNESCO dalam "*International Charter of Physical Education and Sport*" (1978), sebagai berikut : Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai individu atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani dalam rangka meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan dan pembentukan watak.

(Harsuki.2003:26). Materi mata pelajaran Pendidikan Jasmani yang meliputi: pengalaman mempraktikkan keterampilan dasar permainan dan olahraga; aktivitas pengembangan; uji diri/senam; aktivitas ritmik; akuatik (aktivitas air); dan pendidikan luar kelas (*outdoor*)

disajikan untuk membantu peserta didik agar memahami mengapa manusia bergerak dan bagaimana cara melakukan gerakan secara aman, efisien, dan efektif. Adapun implementasinya perlu dilakukan secara terencana, bertahap, dan berkelanjutan, yang pada gilirannya peserta didik diharapkan dapat meningkatkan sikap positif bagi diri sendiri dan menghargai manfaat aktivitas jasmani bagi peningkatan kualitas hidup seseorang. Dengan demikian, akan terbentuk jiwa sportif dan gaya hidup aktif.

B. Karakteristik Perkembangan Gerak

1. Karakteristik Perkembangan Gerak Anak Sekolah Dasar

1. Ukuran dan Bentuk Tubuh Anak Usia 6-12 Tahun Menurut Sugiyanto dan Sudjarwo (1993 : 101), perkembangan fisik anak yang terjadi pada masa ini menunjukkan adanya kecenderungan yang berbeda dibanding pada masa sebelumnya dan juga pada masa sesudahnya. Kecenderungan perbedaan yang terjadi adalah dalam hal kecepatan dan pola pertumbuhan fisik anak laki-laki dan perempuan sudah mulai menunjukkan kecenderungan semakin jelas tampak adanya perbedaan.

Ukuran dan proporsi tubuh berubah secara bertahap, dan hubungan hampir konstan dipertahankan dalam perkembangan tulang dan jaringan. Oleh karena energi anak diarahkan ke arah penyempurnaan pola gerak dasar yang telah terbentuk selama periode masa awal anak. Disamping penyempurnaan pola gerak dasar, adaptasi dan modifikasi terhadap gerak dasar perlu dilakukan, hal ini dimaksudkan untuk menghadapi adanya peningkatan atau penambahan berbagai situasi (Yanuar Kiram, 1992:36).

2. Perkembangan Aktivitas Motorik Kasar (*Gross motor ability*) Perkembangan motorik dasar difokuskan pada keterampilan yang biasa disebut dengan keterampilan motorik dasar meliputi jalan, lari, lompat, loncat, dan keterampilan menguasai bola seperti melempar, menendang dan memantulkan bola. Keterampilan motor dasar dikembangkan pada masa anak sebelum sekolah dan pada masa sekolah awal.
3. Perkembangan Aktivitas Motorik Halus (*Fine motor activity*) Kemampuan untuk mengatur penggunaan bentuk gerakan mata dan tangan secara efisien, tepat dan adaptif. Menurut Anita J. Harrow perkembangan gerak anak berdasarkan klasifikasi dominan psikomotor dapat dibagi menjadi 6 meliputi:

- 1) Gerak Reflek

Gerak refleks adalah respon atau aksi yang terjadi tanpa kemauan sadaryang ditimbulkan oleh suatu stimulus. Gerak ini bersifat prerekuisit terhadap perkembangan kemampuan gerak pada tingkat-tingkat berikutnya. Gerak reflek dibagi menjadi tiga yaitu : reflek segmental, reflek intersegmental, dan reflek suprasegmental (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1993:219).

- 2) Gerak Dasar Fundamental

Gerak dasar fundamental adalah gerakan-gerakan dasar berkembangnya sejalan dengan pertumbuhan tubuh dan tingkat kemampuan pada anak-anak. Gerakan ini pada dasarnya menyertai gerakan refleks yang sudah dimiliki sejak lahir, gerak dasar fundamental mula-mula bisa dilakukan pada masa bayi dan masa anak-anak, dan disempurnakan melalui proses berlatih yaitu dalam bentuk melakukan berulang-ulang.

- 3) Kemampuan Perspektual

Kemampuan perspektual adalah kemampuan untuk mengantisipasi stimulus yang masuk melalui organ indera.

- 4) Kemampuan Fisik

Kemampuan fisik adalah kemampuan untuk memfungsikan sistem organ tubuh didalam melakukan aktivitas psikomotor. Secara garis besar kemampuan fisik, kemampuan fisik sangat penting untuk mendukung aktivitas psikomotor. Secara garis besar kemampuan fisik dibagi menjadi empat macam yaitu ketahanan (*endurance*), kekuatan (*strenght*), fleksibilitas (*flexibility*), kelincahan (*aqility*) (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1993:221-222).

- 5) Gerakan Keterampilan

Gerakan keterampilan adalah gerakan yang memerlukan koordinasi dengan kontrol gerak yang cukup kompleks, untuk menguasainya diperlukan proses belajar gerak. Gerakan yang terampil menunjukkan sifat efisien di dalam pelaksanaannya.

- 6) Komunikasi non-diskursif

Menurut Harrow dalam Sugiyanto dan Sudjarwo (1993:322) komunikasi non-diskursif merupakan level komunikasi domain psikomotor. Komunikasi non-diskursif merupakan perilaku yang berbentuk komunikasi melalui gerakan-gerakan tubuh. Gerakan yang bersifat komunikatif meliputi gerakan ekspresif dan interpretif.

4. Hakikat Belajar Keterampilan Gerak

Pendidikan jasmani mengandung karakteristik khusus yang berhubungan dengan gerak manusia. Dalam aplikasinya, gerak manusia dimanipulasi dalam bentuk latihan-latihan fisik untuk menghasilkan keterampilan gerak. Untuk dapat memiliki keterampilan gerak yang lebih baik, maka terlebih dahulu dikembangkan unsur-unsur gerak yang diperlukan melalui proses

belajar dan berlatih. Belajar adalah kecenderungan perubahan tingkah laku yang relatif permanen yang merupakan hasil dari berbuat yang berulang-ulang.

Menurut Singer (1980:9) dinyatakan bahwa “belajar adalah perubahan yang relatif stabil pada perilaku yang merupakan hasil dari latihan atau pengalaman”.

Gagne (1985:12) berpendapat bahwa “perubahan perilaku sebagai hasil belajar dapat dibedakan atas lima kategori yaitu : keterampilan intelektual, informasi verbal, kognitif, sikap dan keterampilan motorik”. Lebih lanjut dikemukakan bahwa keterampilan intelektual maksudnya adalah suatu kemampuan yang membuat seseorang menjadi kompeten terhadap suatu subjek sehingga ia dapat mengklasifikasi, mengidentifikasi, mendemonstrasikan, serta dapat menggeneralisasikan suatu gejala.

Strategi kognitif adalah kemampuan seseorang untuk dapat mengontrol aktifitas intelektualnya dalam mengatasi masalah yang dihadapinya. Yang dimaksud dengan informasi verbal adalah kemampuan seseorang untuk dapat menggunakan bahasa lisan maupun tulisan dalam mengungkapkan suatu masalah; sikap maksudnya adalah suatu kecenderungan dalam menerima dan menolak suatu objek, misalnya sikap seseorang terhadap olahraga akan menjadi lebih positif atau lebih negatif setelah orang tersebut belajar keterampilan olahraga. Keterampilan motorik adalah kemampuan seseorang untuk mengkoordinasikan semua gerakan secara teratur dan lancar dalam keadaan sadar.

Menurut Romizowski (1981:28) hasil belajar seseorang dapat juga dibedakan menjadi dua bentuk yaitu pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan berkenaan dengan informasi yang tersimpan dalam otak setelah mereka mengalami proses belajar, dan tingkat penguasaan suatu

pengetahuan yang dicapai dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Keterampilan berkenaan dengan tindakan seseorang, baik tindakan intelek maupun tindakan fisik, dalam mencapai suatu tujuan sebagai akibat dari proses belajar. Keterampilan dibagi menjadi empat jenis yaitu keterampilan kognitif, keterampilan reaktif, keterampilan motorik dan keterampilan interaktif. Keterampilan reaktif berkenaan dengan tingkah laku seseorang dalam menghadapi sesuatu, sedang keterampilan interaktif berkenaan dengan tingkah laku seseorang dalam mempengaruhi atau memodifikasi suatu situasi. Unsur kelelahan yang sering muncul dalam kegiatan latihan merupakan salah satu faktor yang dapat menurunkan tingkat keterampilan gerak, akibat lambatnya pemulihan terhadap otot yang melakukan kegiatan. Di samping faktor strategi mengajar seperti strategi yang digunakan tanpa melihat karakteristik murid, dapat menjadi gangguan dalam penguasaan keterampilan gerak yang telah dicapai.

Proses terbentuknya keterampilan gerak tidak terjadi secara otomatis atau secara mendadak, tetapi merupakan akumulasi dari proses belajar dan berlatih, yaitu dengan cara memahami gerakan dan melakukan gerakan berulang-ulang yang disertai dengan kesadaran akan benar atau tidaknya gerak yang dilakukan. Oleh karena itu keterampilan gerak adalah kemampuan melakukan gerakan secara efisien dan efektif. Jadi belajar keterampilan gerak merupakan kegiatan belajar yang berlangsung melalui respon fisik yang dapat diamati secara langsung. Pengembangan suatu keterampilan gerak sampai ke tingkat gerak yang otomatis, merupakan suatu proses yang panjang.

C. Modifikasi Pembelajaran

Modifikasi pembelajaran pendidikan jasmani penting untuk

diketahui oleh para guru pendidikan jasmani. Diharapkan guru pendidikan jasmani dapat menjelaskan pengertian dan konsep modifikasi, menyebutkan apa yang dimodifikasi dan bagaimana cara memodifikasinya, menyebutkan dan menerangkan beberapa aspek analisis modifikasi.

Dalam penyelenggaraan program pendidikan jasmani hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri, yaitu “*Developmentally Appropriate Practice*” (DAP). Artinya bahwa tugas ajar yang disampaikan harus memerhatikan perubahan kemampuan atau kondisi anak, dan dapat membantu mendorong kearah perubahan tersebut. Dengan demikian tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan dan tingkat kematangan anak didik yang diajarnya. Perkembangan atau kematangan yang dimaksud mencakup fisik, psikis maupun keterampilannya.

Tugas ajar itu juga harus mampu mengakomodasi setiap perubahan dan perbedaan karakteristik individu dan mendorongnya kearah perubahan yang lebih baik. Pertanyaan-pertanyaan yang sering muncul manakala merenungi tugas sebagai seorang guru pendidikan jasmani yang cukup berat, diantaranya adalah:

1. Apakah seorang guru pendidikan jasmani mampu mengakomodasi setiap perubahan dan perbedaan karakteristik murid melalui tugas ajar yang diberikan?
2. Apakah keadaan media pembelajaran yang dimiliki sekolah bisa memfasilitasi aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani secara optimal?
3. Perlukah seorang guru pendidikan jasmani mengadakan perubahan, penataan atau mengembangkan kemampuan daya dukung pendidikan jasmani di sekolah?

4. Upaya apa yang bisa dilakukan seorang guru agar proses pembelajaran pendidikan jasmani bisa memberikan hasil yang lebih baik?

Modifikasi

merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para guru agar proses pembelajaran dapat mencerminkan DAP. Esensi modifikasi adalah menganalisis sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar murid dalam belajarnya.

Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan murid yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, yang tadinya kurang terampil menjadi lebih terampil. Cara-cara guru memodifikasi pembelajaran akan tercermin dari aktivitas pembelajarannya yang diberikan guru mulai awal hingga akhir pelajaran.

Selanjutnya guru-guru pendidikan jasmani juga harus mengetahui apa saja yang bisa dan harus dimodifikasi serta tahu bagaimana cara memodifikasinya. Beberapa aspek analisis modifikasi ini tidak terlepas dari pengetahuan guru tentang tujuan, karakteristik materi, kondisi lingkungan, dan evaluasinya. Disamping pengetahuan dan pemahaman yang baik tentang tujuan, karakteristik, materi, kondisi lingkungan, dan evaluasi, keadaan sarana, prasarana dan media pengajaran pendidikan jasmani yang dimiliki oleh sekolah akan mewarnai kegiatan pembelajaran itu sendiri.

Dalam melaksanakan tugasnya sehari-hari yang paling dirasakan oleh para guru pendidikan jasmani adalah hal-hal yang berkaitan dengan sarana serta prasarana pendidikan jasmani yang merupakan media pembelajaran pendidikan jasmani sangat diperlukan. Minimnya sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang dimiliki sekolah-sekolah, menuntut seorang guru

pendidikan jasmani untuk lebih kreatif dalam memberdayakan dan mengoptimalkan penggunaan sarana dan prasarana yang ada. Seorang guru pendidikan jasmani yang kreatif akan mampu menciptakan sesuatu yang baru, atau memodifikasi yang sudah ada tetapi disajikan dengan cara yang semenarik mungkin, sehingga anak didik akan merasa senang mengikuti pelajaran pendidikan jasmani yang diberikan. Banyak hal-hal sederhana yang dapat dilakukan oleh guru pendidikan jasmani untuk kelancaran jalannya pendidikan jasmani.

Guru pendidikan jasmani di lapangan tahu dan sadar akan kemampuannya. Namun apakah mereka memiliki keberanian untuk melakukan perubahan atau pengembangan-pengembangan kearah itu dengan melakukan modifikasi. Seperti halnya halaman sekolah, taman, ruangan kosong, parit, selokan dan sebagainya yang ada dilingkungan sekolah, sebenarnya dapat direkayasa dan dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani.

Dengan melakukan modifikasi sarana maupun prasarana, tidak akan mengurangi aktivitas murid dalam melaksanakan pelajaran pendidikan jasmani. Bahkan sebaliknya, karena murid bisa difasilitasi untuk lebih banyak bergerak, melalui pendekatan bermain dalam suasana riang gembira. Jangan lupa bahwa kata kunci pendidikan jasmani adalah “Bermain –bergerak – ceria”.

Lutan (1988) menyatakan modifikasi dalam mata pelajaran pendidikan jasmani diperlukan, dengan tujuan agar :

1. Murid memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran
2. Meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi
3. Murid dapat melakukan pola gerak secara benar.

Pendekatan modifikasi ini dimaksudkan agar materi yang ada dalam kurikulum dapat disajikan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik anak. Menurut Aussie (1996), pengembangan modifikasi dilakukan dengan pertimbangan:

1. Anak-anak belum memiliki kematangan fisik dan emosional seperti orang dewasa
2. Berolahraga dengan peralatan dan peraturan yang dimodifikasi akan mengurangicedera pada anak
3. Olahraga yang dimodifikasi akan mampu mengembangkan keterampilan anak lebih cepat dibanding dengan peralatan standar untuk orang dewasa
4. Olahraga yang dimodifikasi menumbuhkan kegembiraan dan kesenangan pada anak-anak dalam situasi kompetitif.

Dari pendapat tersebut dapat diartikan bahwa pendekatan modifikasi dapat digunakan sebagai suatu alternatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani, oleh karenanya pendekatan ini mempertimbangkan tahap-tahap perkembangan dan karakteristik anak, sehingga anak akan mengikuti pelajaran pendidikan jasmani dengan senang dan gembira.

D. Permainan

1. Teori permainan

Menurut Freud (dalam Zulkifli, 2005: 40), permainan dari sudut psikologis merupakan pernyataan nafsu-nafsu yang terdapat di daerah bawah sadar, sumbernya berasal dari dorongan nafsu seksual. Menurut Montessori (dalam Zulkifli, 2005: 40), permainan merupakan latihan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan kehidupan, juga dapat dianggap sebagai latihan jiwa dan raga untuk kehidupan di masa yang akan datang.

Menurut Hackel (dalam Zulkifli, 2005: 39), atavistik artinya kembali kepada sifat-sifat nenek moyang di masa lalu. Dalam permainan timbul bentuk-bentuk kelakuan seperti bentuk kehidupan yang pernah dialami nenek moyang. Teori atavistik diperkuat oleh suatu kenyataan bahwa ada persamaan bentuk-bentuk permainan diseluruh dunianya pada setiap waktu. Teori ini tidak sesuai dengan kenyataan yang ada, masa sekarang ini anak-anak lebih suka bermain dengan pistol-pistolan, mobil-mobilan, dan model-model pesawat terbang. Permainan dalam dunia anak dapat memberikan suatu kesenangan atau pun kegembiraan. Dalam bermain anak dapat bebas meluapkan emosi dan tenaga yang berlebih dalam diri anak. Adanya unsur senang, gembira dalam diri anak maka permainan dapat sebagai alat pendidikan. Untuk lebih jelasnya, teori permainan sebagai alat pendidikan dikemukakan oleh para ahli sebagai berikut (dalam Sukintaka, 1995: 90-91):

- a. Permainan memberikan kepuasan, kegembiraan dan kebahagiaan dalam kehidupan anak dan akan menjadi alat pendidikan yang sangat bernilai.
- b. Permainan mempunyai nilai pendidikan praktis.
- c. Permainan yang telah lama dikenal oleh anak-anak dan orang tua, laki-laki maupun wanita mampu menggerakkan untuk berlatih, gembira dan rileks. Permainan merupakan komponen pokok pada program pendidikan jasmani.
- d. Dorongan untuk bermain itu ada pada setiap manusia, lebih-lebih pada anak-anak atau remaja. Oleh sebab itu permainan dipergunakan untuk pendidikan.

Berdasarkan pada beberapa teori di atas, bermain dapat digunakan sebagai alat pendidikan. Bermain menumbuhkan rasa senang, rasa senang pada peserta didik merupakan suasana pendidikan yang baik, dengan adanya rasa senang memudahkan

dalam mendidik dan mengarahkan anak untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran pada umumnya pembelajaran yang kurang adanya unsure permainan di dalamnya, keadaan semacam ini dapat menimbulkan suatu kejenuhan dalam diri anak atau murid. Kejenuhan-kejenuhan ini dapat berdampak pada pembelajaran sehingga murid menjadi malas dalam beraktivitas. Pemberian variasi pembelajaran berupa permainan-permainan yang mengarah pada teknik yang akan dilaksanakan dapat menjadi solusi. Misalnya pada pembelajaran atletik nomor lempar lembing permainan yang digunakan berupa permainan-permainan yang mengandung unsure melempar di dalamnya.

2. Fungsi Permainan

Permainan secara umum mempunyai fungsi tertentu, fungsi permainan ini berhubungan dengan jasmaniah atau fisik dan rohaniah atau psikis. Perkembangan dua unsur ini dapat berkembang selaras melalui aktivitas berupa permainan.

Fisik kaitannya dengan pertumbuhan dan perkembangan. Sedangkan psikis kaitannya dengan kejujuran dan emosi. Berikut ini fungsi permainan menurut Sukintaka (1995: 3-7) menggolongkan fungsi permainan dalam beberapa kategori:

- a. Fungsi permainan terhadap perkembangan jasmaniah
Pengembangan jasmaniah dimaksudkan untuk meningkatkan kondisi fisik.
- b. Fungsi permainan terhadap pengembangan kejiwaan
Pengembangan jiwa dalam hal ini maksudnya adalah pengaruh olahraga permainan terhadap terbentuknya sikap mental seperti kepercayaan pada diri sendiri, sportivitas, keseimbangan mental dan kepemimpinan.

c. Fungsi permainan terhadap pengembangan nasional

Manusia adalah makhluk social. Melalui permainan interaksi antar teman, masyarakat akan lebih terbina. Aktivitas permainan dapat berfungsi sebagai alat untuk bersosialisasi dengan sesama atau interaksi dengan sekitar, dapat berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan kebugaran atau kesehatan dan melalui permainan sikap mental akan terbentuk. Aktivitas permainan yang didasarkan pada rasa senang akan lebih bermanfaat bagi yang melakukan. Pendekatan permainan dalam pembelajaran penjasorkes mempunyai fungsi tidak jauh berbeda dengan fungsi permainan secara umum. Secara jasmaniah dapat meningkatkan kekuatan, keterampilan dan sebagainya. Sedangkan dalam rohaniah atau dalam hal ini sikap mental dapat menimbulkan rasa percaya diri, rasa keberanian, rasa kebersamaan dan sebagainya. Gerakan-gerakan dalam permainan ini merupakan gerakan dasar dari pembelajaran permainan bola voli khususnya dalam passing bawah. Dengan demikian, dalam bermain murid sudah belajar apa yang akan dilakukan selanjutnya kaitannya dengan materi pembelajaran. Dengan demikian, murid diharapkan lebih termotivasi dalam pembelajaran dan tidak begitu kesulitan dalam mengikuti pembelajaran.

E. Permainan Sepaktakraw

Salah satu faktor perkembangan sepahtakraw di Indonesia tidak terlepas dengan permasalahan, pembibitan, dan pembinaan para pelajar. Dari pembinaan usia belia akan lahir para generasi penerus yang akan mengharumkan nama Indonesia di masa yang akan datang.

Ketentuan nomor pertandingan cabang olahraga sepahtakraw POMNAS XV Sulawesi Selatan :

1. Nomor Pertandingan :

- a. Beregu Putra dan Putri;
 - b. Doble Event Putra dan Putri.
2. Altet yang akan bertanding ;
- a. Berregu Putra dan Putri, masing-masing 5 (lima) orang;
 - b. Doble Event Putra dan Putri, masing-masing 3 (tiga) orang.
3. Sistem pertandingan :
- a. Berregu Putra dan Putri :
 - 1) Babak pertama setengah kompetisi dibagi dalam pool;
 - 2) Babak kedua dan seterusnya sistem gugur.
 - b. Doble Event Putra dan Putri.
 - 1) Babak pertama setengah kompetisi dibagi dalam pool;
 - 2) Babak kedua dan seterusnya sistem gugur
 - c. Bila lebih dari 20 (dua puluh) regu, maka Babak pertama dilakukan dengan sistem gugur.

METODE PENELITIAN

A. Subjek Penelitian

Subyek penelitian adalah murid kelas V SD Negeri 79 Kota Parepare tahun pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 34 murid yang terdiri atas 18 murid putra dan 16 murid putri. Mitra peneliti dalam hal ini berperan sebagai observer atau pengamat selama pembelajaran berlangsung, sedangkan peneliti sendiri melaksanakan pembelajaran atau sebagai guru.

B. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah murid kelas V SD Negeri 79 Kota Parepare.

C. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 tahun pelajaran 2017/2018, karena materi sepahtakraw terdapat pada semester 2.

D. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 79 Kota Parepare

E. Data Awal Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi guna memperoleh data awal. Data ini diperoleh dari hasil observasi peneliti selaku guru bidang studi pendidikan olahraga dan kesehatan

A. Simpulan

Dari hasil penelitian pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran modifikasi sepak takraw dapat meningkatkan hasil belajar murid. Hal ini terlihat dengan meningkatnya hasil belajar murid secara keseluruhan dalam pembelajaran. Murid tertarik pada permainan sepak takraw yang diberikan karena menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi oleh guru dan pada akhirnya murid senang dan lebih mudah belajar terhadap pembelajaran yang mereka terima.

B. Saran

Saran yang dapat penulis sampaikan sebagai pertimbangan untuk meningkatkan pembelajaran pendidikan jasmani khususnya sepak takraw antara lain:

1. Bagi Guru

Dalam pembelajaran permainan dengan menggunakan bola khususnya permainan bola besar, guru diharapkan dapat mengembangkan model-model permainan keterampilan gerak yang lebih menarik lainnya untuk digunakan dalam pembelajaran modifikasi permainan di sekolah.

2. Bagi Murid

Sebaiknya murid bersikap yang baik dan aktif, serta memiliki motivasi yang tinggi dalam mengikuti

pembelajaran, sehingga pembelajaran yang diterima berjalan dengan baik dan bermanfaat bagi diri mereka.

DAFTAR PUSTAKA

Husdarta, S. .2014. *Sejarah dan Filsafat Olahraga*, Bandung : Alfabeta.

(http://www.pomnassulsel.unhas.ac.id/filestakraw/, Diakses 10 Maret 2018)

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2009. *Media Pengajaran*. Jakarta : Sinar Baru Algesindo.

Nasutions S. 1996. *Didaktik Asas-Asas Mengajar*. Bandung. Penerbit : Jenmars.

Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang *Standar Isi Permendiknas* Nomor 23 Tahun 2006 tentang *Standar Kompetensi Lulusan*.

Romizowski, A.J. 1981. *Designing Instructional System*. New York : Kogan Page Michols Publishing.

Sofyan, Ahmad. 2015. *Sepak Takraw Untuk Pelajar*, Jakarta : Raja Grafindo Persada.

. 2015. *Kepelatihan Sepak Takraw*, Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Sulaiman. 2008. *Sepak Takraw*. Semarang : Unnes Press .

Sukardi, M. 2013. *Metode Penelitian dan Pendidikan dan Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara

Syarifudin. 1997. *Pokok-pokok Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Pusat Perbukuan.

- Singer, Robert N. 1980. *Motor learning And Human Performance*. London: Macmillan Company.
- T. Raka Joni. 1983. *Pendekatan Pembelajaran Acuan Konseptual Pengelolaan Kegiatan Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta : Depdikbud.
- Winarno Surakhmad. 1980. *Metode Pengajaran Nasional*, Bandung : Penerbit Jemmars.
- Zainal Aqib, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV. Yrama Widya.

